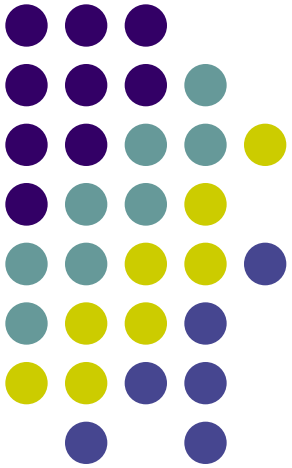
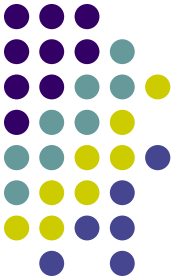
「学べば楽しい」からのパラダイムシフト

静岡家裁富士支部
判事　樋口正樹



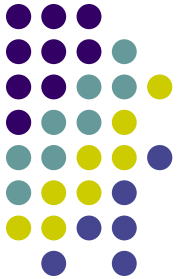
交渉コンペを通じて把握された学生に養わせたい技能



- 交渉力
- その前提として議論を噛みあわせる能力
  - 言いたいことを理解する
  - 言いたいことを伝える
  - 言わんとする所を聴き取る
  - 議論を整理する
  - 問題の焦点を見極める

これらはこちら（教える側、研究する側）のニーズ

交渉力･議論力の養成方法



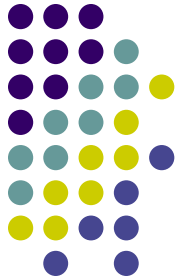
- これまでは
  - ディベートや交渉コンペという場
  - 架空の題材、直接利害関係のない題材
- イメージの固定化
  - 小難しい、堅苦しい、理屈っぽい
  - リスクゼロ or 他人ごと

→閉じている

  - 興味のある人間、問題を問題と認識できる人間だけに開かれている

こちらのニーズからのアプローチがダイレクトすぎる故の結果

養成方法を考え直すに当たっての前提の捉え直し



- ターゲットを誰にするか
  - 交渉や議論に興味がある学生や社会人はあえてターゲットとしなくても勝手に喰い付いてくる
  - 議論が嫌い、交渉は面倒、てか何それ？おいしいの？という人々こそターゲットとすべき
- やらされている意識の払拭
  - 交渉や議論に関わる「用語」は邪魔
    - これはこちらのニーズ（分類・説明の便宜）
  - 特に導入においては、「今、交渉や議論をしているんだ」と認識させない方がよい

揚手とまでいわなくとも仕込みは必要

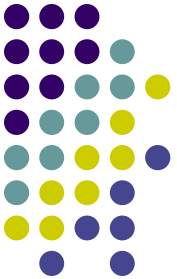
仕込み（1）
分かりやすくてかつ容易に分からない キャッチフレーズ

例えば…

議論で相手をとっちめた？

あらま。それは痛い失敗でしたね。

仕込み(2)
「気付くとやっていた」仕掛け

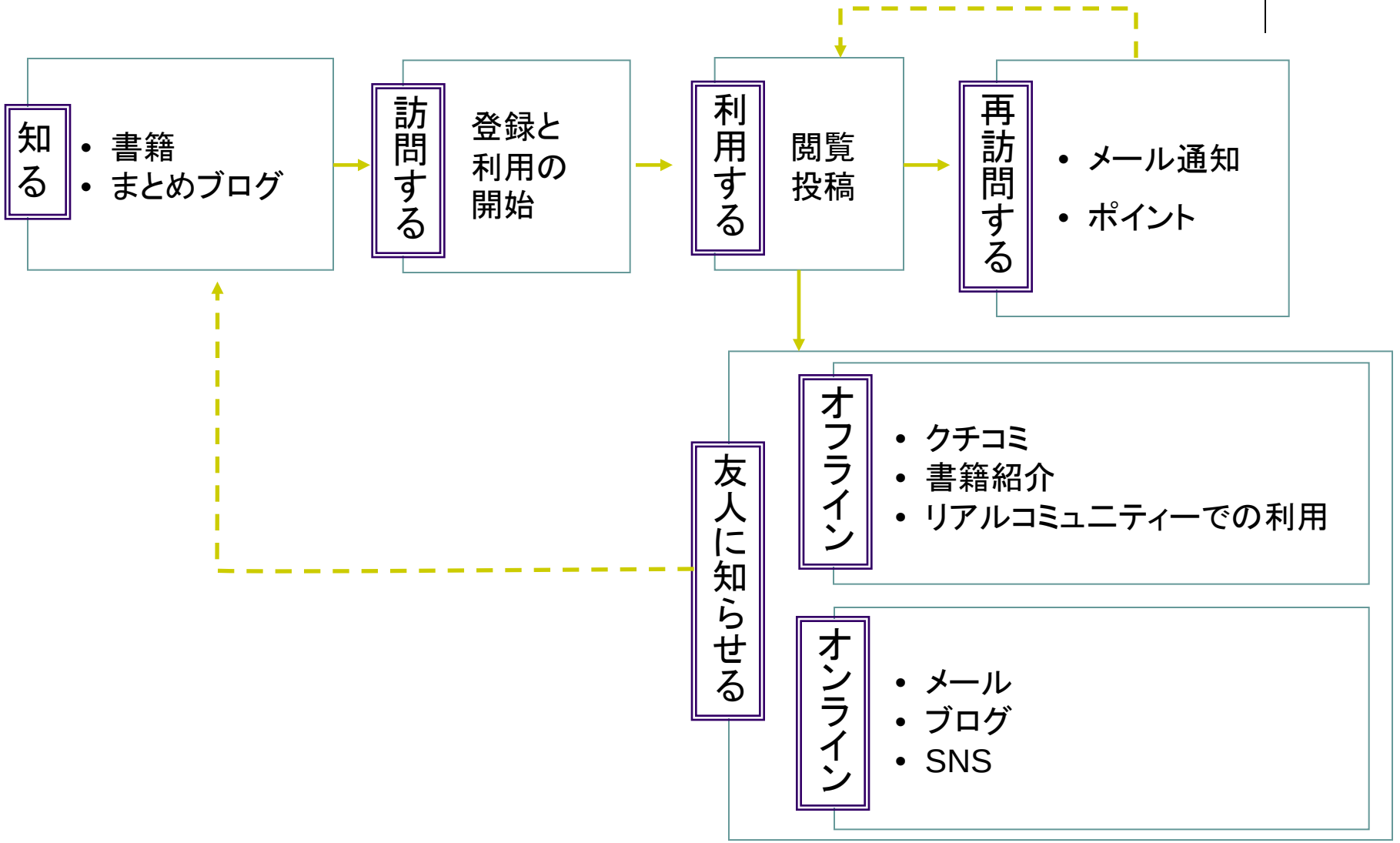


- 現実には議論の場と題材が溢れている
  - 学活、部活、生徒会選挙、ゼミ、交渉コンペ、就活、PTA、マンション管理組合、社内打合せ、会議、契約交渉、調停、和解、立証活動…
- 身近にあるものを上手く使う(使わせる)
  - 自然に生じている題材を利用する(させる)

場の作り方(作らせ方)、場に合わせた題材サンプル、これらの共有場所を提供

- 場と題材は相互にリンクするが絶対ではない
- 将来的には参加者が互いに自ら提供するよう仕向ける

どうやって提供するか
ユーザの視点から



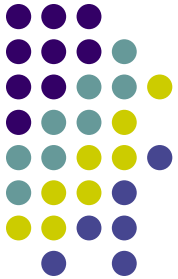
書籍の役割

- 入り口その１
  - WEBサイトURLの告知、誘引
- 取扱説明書
  - 基本となる場と題材の使い方を紹介
- ベーシック・インカム
  - 書き手への報酬
  - サーバ立上げ費用

WEBサイトの役割

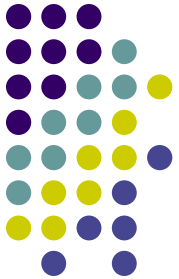
- Yahoo!知恵袋＋Wikipedia
  - 利用者はサイトにアクセスし、アカウント作成
- Yahoo!知恵袋（フォーラム）
  - 書籍掲載の題材と場を「お手本」として掲示（ガイダンス）
  - 利用者は閲覧→コメント→投稿
  - 投稿・コメントに対する「いいね!」機能（ポイント機能）
    - 「いいね!」獲得数によってランクアップ（閲覧可能範囲拡大、制限付き投稿）
    - ポイント有効期限（再訪問/投稿による更新）
  - コメント等通知機能
- まとめブログ
  - 途中参加利用者の便宜
  - 検索サイトからの誘引（入り口その2）
- Wiki
  - 基本用語につき作成
  - フォーラム内自動リンク設定

WEBサイト利用上の問題点



- サーバ準備
  - LAMPないしそれに準ずるもの必須
- サイトデザイン、構築作業
  - Xoops、MT
  - WEBリテラシーの上下に拘らず容易かつ直感的に各プロセスをクリアできるUIやフローの設計
    - ガイダンス作成
    - 投稿フォームUI作成
      - 基本は5W1H、プルダウンメニュー
    - カテゴリ設定
      - 大、中、小ぐらいまでか
    - ユーザランク設定
- サーバ／サイト管理
  - 投稿の整理、まとめブログ作成（作成要件策定、作成作業）
  - 荒らし対策、議論の混迷・炎上時の交通整理
- どこで稼ぐか
  - 管理費ぐらいは捻出したい
  - 広告宣伝、アフィリエイト
  - 有償化すべき閾値

「題材と場」のサンプル



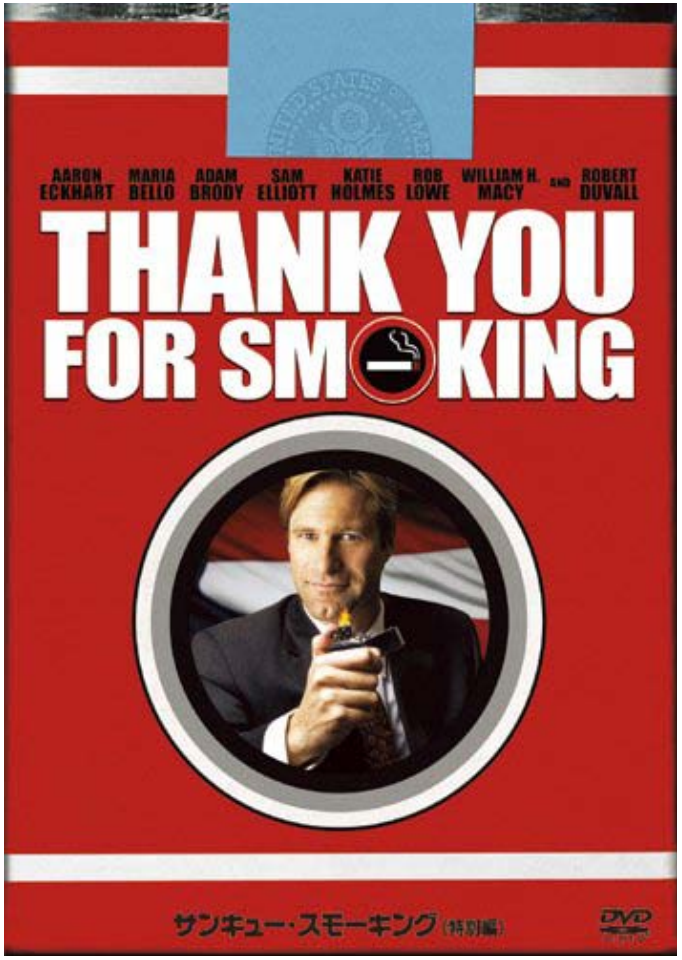
- 前回の宿題
  - 建物明渡事例
  - 離婚事例

  …場の特殊性、交渉態様の特殊性
- 漫画、映画、ゲームなどのエンターテイメント作品
  - 入り口の障壁が低い
    - 顧客は気軽に／喜んで観・読み・遊び始める
  - 反復の障壁が低い
    - ストーリーとその見せ方さえ面白ければ、何度も反復して観る・読む・遊ぶことを厭わせない
  - 教える側は、これらの2つの障壁を低める技能の習得を目的に観る・読む・遊ぶことができる
    - この技能は交渉・議論の啓蒙において最も重要
    - 映画・漫画・ゲームいずれにも求められるのは
      - 題材＝ストーリー
      - 場の設定＝見せ方
  - 実証例

[武富健治] 鈴木先生
第1巻～第11巻
（双葉社アクションコミックス）

- 中学校の国語の先生を主人公に、中学校内外で生じる様々な問題が扱われる
  - 食事のマナーとそれを指摘することの難しさ
  - 給食の不人気メニューの廃止の是非とその是非の問い方、問われ方
  - 中学生以下のセックスと避妊とその教え方
  - 生徒による先生の人気／不人気投票とその影響
  - 恋愛感情とその秘匿性
  - 結婚と出産のあり方、考え方についての鈴木先生に対する生徒による裁判
  - 教員のメンタルヘルスと周囲の対応
  - 生徒会選挙、投票しない自由の意味
  - 総合芸術としての演劇、犯罪を遂行している者との対話
- 題材と場の提供という意味で非常に示唆に富む

サンキュー・スモーキング
Thank you for Smoking
（20世紀FOX）

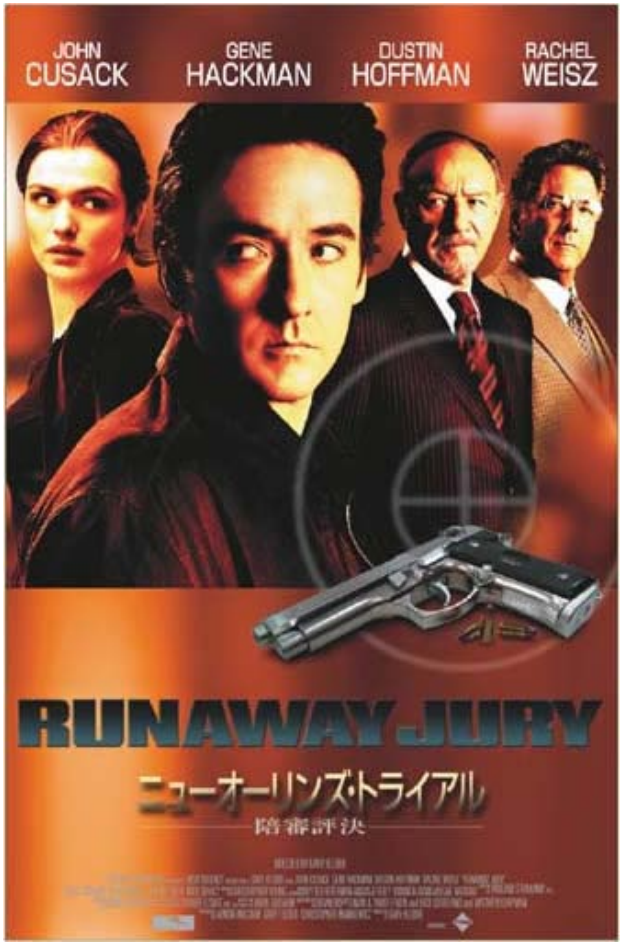


- 米国タバコ研究所のチーフスポークスマンである主人公は、激しさを増すタバコへの攻撃と連日戦い続ける業界の顔
タバコの害を声高に叫ぶ市民、マスコミ、政治家を相手にその弁舌だけで切り抜け続ける
が、とある出来事から窮地に陥る
- 追い込まれた状況から切り抜ける技術とその根底にあるべきマインドとの関係を上手く表現

ニューオーリンズ・トライアル/陪審評決

Runaway Jury

（ジョン グリシャム原作、20世紀FOX）



- 銃乱射事件の被害者遺族が、銃器メーカーを相手に訴訟を提起
  銃器メーカーは、陪審員を自己の思うように誘導するのに長けた陪審コンサルタントを雇い裁判を有利に進めようとする
  このコンサルタントと遺族側の弁護士、そしてその両者を天秤にかける謎の陪審員の三者を軸にストーリーは展開
- コンサルタントと弁護士の陪審員誘導は古典的
  それを知り尽くしその上を行く、目的を秘した謎の陪審員の立ち回りは絶妙